JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT:
TAPIS BERSERI
Vol. 5, No. 2, Oktober 2026
e-ISSN: 2830-6945
Doi: 10.36448/jpmtb.v5i2.208

Peningkatan Kecakapan Literasi Digital Melalui Penggunaan Media Digital yang Santun Bagi Siswa SMAN 10 Bandung

Arif Bakti Nugraha*, Sardjono, Muni'jaida
Informatika, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia, Bandung, Indonesia
Email : arifbakti@unibi.ac.id, sardjono@unibi.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media digital oleh siswa sekolah menengah memberikan peluang untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, dan berekspresi. Namun, penggunaan yang tidak disertai kecakapan etis dan keamanan digital dapat memicu penyebaran informasi tidak terverifikasi, pelanggaran privasi, jejak digital negatif, ujaran kebencian, dan perundungan siber. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa SMAN 10 Bandung dalam menggunakan media digital secara santun, aman, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Kegiatan dilaksanakan pada 16 Juli 2026 di Aula SMAN 10 Bandung dengan melibatkan 395 siswa dan 10 guru pendamping. Metode yang digunakan meliputi pre-test, penyampaian materi, diskusi kasus, simulasi, praktik keamanan akun, verifikasi informasi, produksi kampanye digital, post-test, refleksi, dan evaluasi. Hasil menunjukkan rata-rata nilai meningkat dari 61,8 menjadi 84,6, atau naik 22,8 poin (36,9%), melampaui target minimal 20%. Peserta juga menghasilkan 20 produk kampanye digital. Luaran meliputi peningkatan kecakapan digital, modul, media edukasi, karya siswa, dokumentasi, dan artikel pengabdian.

Kata kunci: Literasi Digital, Etika Digital, Media Digital, Perundungan Siber, Siswa SMA

ABSTRACT

The use of digital media by high school students provides opportunities to access information, communicate, learn, and express themselves. However, use without ethical awareness and digital safety skills can lead to the spread of unverified information, privacy violations, negative digital footprints, hate speech, and cyberbullying. This Community Service activity aims to improve the knowledge, attitudes, and skills of students at SMAN 10 Bandung in using digital media in a polite, safe, critical, creative, and responsible manner. The activity was held on July 16, 2026, in the auditorium of SMAN 10 Bandung, involving 395 students and 10 supervising teachers. The methods used included a pre-test, presentation of materials, case discussions, simulations, account security practices, information verification, digital campaign production, a post-test, reflection, and evaluation. The results showed that the average score increased from 61.8 to 84.6 a rise of 22.8 points (36.9%) exceeding the minimum target of 20%. Participants also produced 20 digital campaign products. Outputs included improved digital literacy, modules, educational media, student work, documentation, and community service articles.Translated with DeepL.com (free version)

Keywords: *Digital Literacy, Digital Ethics, Digital Media, Cyberbullying, Secondary School Students*

Submit:	Revised:	Accepted:	Available online:
02.10.2026	14.11.2026	15.11.2026	20.11.2026

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar terhadap pola kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran internet, media sosial, dan berbagai platform digital telah mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, serta mengekspresikan dirinya. Siswa sekolah menengah saat ini tidak hanya berperan sebagai pengguna informasi, tetapi juga sebagai produsen dan penyebar konten digital melalui berbagai platform komunikasi. Kondisi tersebut memberikan peluang besar bagi peningkatan kreativitas, kolaborasi, dan inovasi pembelajaran, namun pada sisi lain juga menghadirkan tantangan terkait kemampuan berpikir kritis, etika komunikasi, keamanan data pribadi, serta tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital.

Literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh generasi muda agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, mengevaluasi kredibilitas sumber, menjaga keamanan digital, serta menerapkan perilaku etis dalam lingkungan daring. UNESCO menjelaskan bahwa literasi media dan informasi merupakan seperangkat kompetensi yang memungkinkan seseorang untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis serta bertanggung jawab dalam lingkungan digital (UNESCO, 2021). Dalam konteks Indonesia, konsep literasi digital dikembangkan melalui empat pilar utama, yaitu kecakapan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital yang saling mendukung dalam membangun masyarakat digital yang berkualitas (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2021).

Meskipun penggunaan teknologi digital semakin meningkat, kemampuan siswa dalam memahami risiko dan tanggung jawab digital masih menjadi tantangan. Tingginya intensitas penggunaan media sosial dan aplikasi digital tidak selalu diikuti dengan pemahaman yang memadai mengenai dampak jejak digital, perlindungan data pribadi, verifikasi informasi, serta etika komunikasi daring. Kondisi tersebut dapat menyebabkan munculnya berbagai permasalahan seperti penyebaran informasi yang tidak terverifikasi, pelanggaran privasi, ujaran kebencian, hingga perundungan siber (cyberbullying). Permasalahan tersebut menjadi semakin kompleks karena remaja berada pada fase perkembangan sosial yang sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan digital. Fulantelli et al. (2022) menjelaskan bahwa cyberbullying dan cyberhate merupakan bentuk agresi digital yang saling berkaitan dan dapat memberikan dampak terhadap kondisi psikososial serta hubungan sosial remaja.

Selain risiko perilaku negatif di ruang digital, rendahnya kemampuan literasi informasi juga dapat menyebabkan peserta didik mudah menerima dan menyebarkan informasi yang belum memiliki validitas yang jelas. Kemampuan melakukan verifikasi informasi menjadi keterampilan penting karena perkembangan teknologi digital memungkinkan informasi tersebar secara cepat tanpa melalui proses pemeriksaan yang memadai. UNESCO (2021) menekankan bahwa masyarakat digital perlu memiliki kemampuan berpikir kritis agar mampu membedakan informasi yang valid dengan informasi yang menyesatkan serta mampu berpartisipasi secara positif dalam ekosistem digital. Oleh karena itu, pendidikan literasi digital di lingkungan sekolah tidak cukup hanya memberikan pemahaman teknis penggunaan teknologi, tetapi juga harus membangun kesadaran etika, keamanan, dan tanggung jawab sosial dalam menggunakan media digital.

SMAN 10 Bandung sebagai salah satu institusi pendidikan tingkat menengah memiliki lingkungan peserta didik yang aktif menggunakan perangkat digital, internet, media sosial, dan berbagai aplikasi pembelajaran daring. Pemanfaatan teknologi tersebut memberikan peluang bagi pengembangan kreativitas dan pembelajaran berbasis digital, namun juga membutuhkan penguatan kompetensi agar siswa mampu menggunakan media digital secara aman dan santun. Berdasarkan kebutuhan tersebut, diperlukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang secara khusus memberikan edukasi dan praktik mengenai penggunaan media digital yang bertanggung jawab, meliputi etika komunikasi digital, perlindungan data pribadi, pengelolaan jejak digital, verifikasi informasi, serta pencegahan perundungan siber.

Pendekatan edukasi literasi digital yang hanya berorientasi pada penyampaian materi belum cukup untuk menghasilkan perubahan perilaku. Program literasi digital perlu dirancang secara interaktif melalui diskusi kasus, simulasi, praktik penggunaan fitur keamanan digital, serta aktivitas kreatif yang memungkinkan peserta menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Gabrielli et al. (2021) menjelaskan bahwa intervensi pencegahan perilaku negatif di ruang digital pada remaja akan lebih efektif apabila

melibatkan aktivitas praktik, dukungan lingkungan sekolah, serta pendekatan yang sesuai dengan pengalaman peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh Doty et al. (2022) yang menyatakan bahwa program pencegahan cyberbullying perlu memperhatikan konteks, metode penyampaian, dan keterlibatan aktif peserta agar menghasilkan dampak yang lebih optimal.

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa SMAN 10 Bandung dalam menggunakan media digital secara santun, aman, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Kegiatan dirancang menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, kontekstual, dan berbasis praktik melalui tahapan identifikasi kebutuhan, edukasi interaktif, diskusi kasus, simulasi, praktik keamanan digital, verifikasi informasi, serta pembuatan kampanye digital positif oleh siswa. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta tidak hanya memahami konsep literasi digital, tetapi juga mampu menerapkan perilaku digital yang positif dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi bagian dari penguatan budaya digital yang sehat di lingkungan sekolah.

IDENTIFIKASI MASALAH

SMAN 10 Bandung merupakan salah satu institusi pendidikan menengah yang berada pada lingkungan masyarakat perkotaan dengan tingkat pemanfaatan teknologi digital yang cukup tinggi. Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang bagi peserta didik untuk mendukung aktivitas pembelajaran, komunikasi, kreativitas, dan pengembangan diri melalui berbagai platform digital. Namun, meningkatnya intensitas penggunaan perangkat digital dan media sosial oleh siswa belum sepenuhnya diikuti dengan peningkatan pemahaman mengenai etika, keamanan, serta tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan bersama pihak sekolah, ditemukan bahwa salah satu tantangan yang dihadapi oleh siswa SMAN 10 Bandung adalah adanya kesenjangan antara kemampuan menggunakan teknologi digital dengan kemampuan memanfaatkan teknologi tersebut secara bijak dan bertanggung jawab. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan berbagai platform digital, seperti media sosial, aplikasi komunikasi, dan layanan berbagi informasi, tetapi masih membutuhkan penguatan dalam memahami konsekuensi dari aktivitas digital yang dilakukan, terutama terkait jejak digital, keamanan data pribadi, serta etika komunikasi daring.

Permasalahan pertama yang dihadapi mitra berkaitan dengan rendahnya kesadaran terhadap etika komunikasi digital. Interaksi melalui media sosial sering kali dilakukan secara spontan tanpa mempertimbangkan dampak dari komentar, unggahan, maupun penyebaran informasi terhadap orang lain. Kondisi ini dapat menyebabkan munculnya komunikasi yang kurang santun, konflik dalam ruang digital, serta potensi terjadinya perilaku perundungan siber (cyberbullying). Permasalahan cyberbullying pada remaja menjadi perhatian karena tidak hanya berkaitan dengan perilaku pengguna teknologi, tetapi juga dapat berdampak terhadap hubungan sosial dan kondisi psikologis peserta didik (Fulantelli et al., 2022).

Permasalahan kedua adalah kurangnya pemahaman mengenai perlindungan data pribadi dan keamanan akun digital. Banyak pengguna muda memahami teknologi sebatas kemampuan operasional, tetapi belum memahami risiko keamanan seperti penyalahgunaan identitas digital, kebocoran informasi pribadi, penggunaan kata sandi yang lemah, maupun ancaman tautan atau konten digital yang tidak aman. Padahal, keamanan digital merupakan salah satu aspek penting dalam membangun kecakapan literasi digital masyarakat modern. Literasi digital tidak hanya menekankan kemampuan mengakses teknologi, tetapi juga kemampuan menjaga keamanan diri dan bertindak secara bertanggung jawab dalam lingkungan digital (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2021).

Permasalahan ketiga berkaitan dengan kemampuan siswa dalam melakukan verifikasi informasi digital. Perkembangan media sosial memungkinkan informasi tersebar secara cepat, tetapi tidak seluruh informasi yang diterima memiliki sumber yang valid. Peserta didik masih membutuhkan penguatan kemampuan untuk memeriksa sumber informasi, membedakan fakta dan opini, memahami konteks informasi, serta menghindari penyebaran informasi yang belum terverifikasi. UNESCO (2021) menjelaskan bahwa literasi media dan informasi membutuhkan kemampuan berpikir kritis agar individu mampu mengevaluasi informasi dan berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam lingkungan digital.

Permasalahan keempat adalah belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital sebagai media kreativitas positif siswa. Sebagian besar aktivitas digital peserta didik masih berfokus pada konsumsi informasi dan interaksi sosial, sementara pemanfaatan teknologi untuk menghasilkan konten edukatif

dan kampanye digital positif masih perlu dikembangkan. Padahal, siswa sebagai generasi digital memiliki potensi untuk menjadi produsen konten yang mampu memberikan pengaruh positif di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan utama mitra bukan hanya peningkatan kemampuan teknis penggunaan teknologi, tetapi juga pembentukan karakter digital melalui kombinasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memberikan penguatan literasi digital melalui pendekatan edukatif, partisipatif, dan berbasis praktik. Pendekatan tersebut meliputi edukasi mengenai etika digital, keamanan akun, perlindungan data pribadi, verifikasi informasi, pencegahan cyberbullying, serta produksi kampanye digital positif oleh siswa.

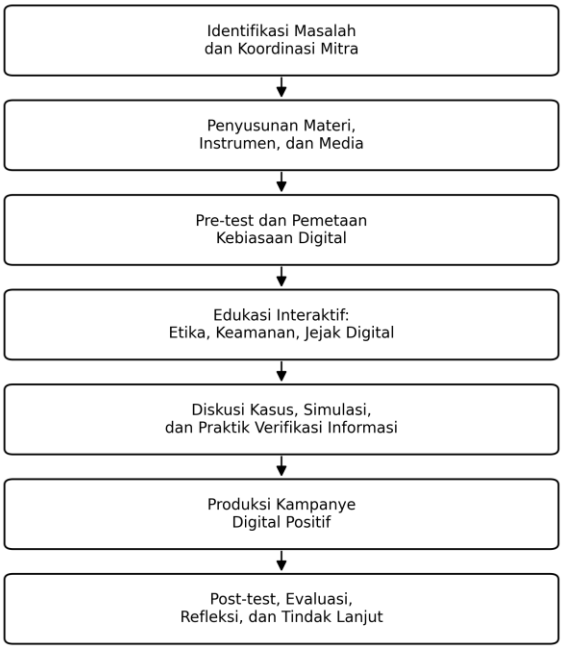
Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa SMAN 10 Bandung mampu meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media digital secara santun, aman, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab, sehingga teknologi digital tidak hanya menjadi sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran dan pengembangan potensi diri.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, kontekstual, dan berbasis praktik. Peserta diposisikan sebagai subjek aktif yang mengamati masalah, mendiskusikan pilihan respons, mencoba fitur keamanan, memverifikasi informasi, serta menghasilkan kampanye digital. Pendekatan berbasis sekolah dan aktivitas kelompok dipilih karena intervensi pencegahan perundungan siber memerlukan dukungan lingkungan, penguatan keterampilan, dan kesempatan untuk mempraktikkan perilaku yang aman serta bertanggung jawab (Gabrielli et al., 2021; Doty et al., 2022).

Tahapan Pelaksanaan

1. Identifikasi masalah dan koordinasi mitra. Tim melakukan komunikasi dengan pihak sekolah untuk menyepakati sasaran, jadwal, ruangan, guru pendamping, fasilitas, dan bentuk evaluasi.
2. Penyusunan perangkat kegiatan. Tim menyiapkan bahan presentasi, modul ringkas, contoh kasus, lembar kerja, instrumen pre-test dan post-test, kuesioner kepuasan, serta rubrik produk kampanye digital.
3. Pre-test dan pemetaan kebiasaan digital. Peserta mengisi instrumen awal untuk mengukur pengetahuan tentang etika komunikasi, jejak digital, privasi, keamanan akun, informasi palsu, dan perundungan siber.
4. Edukasi interaktif. Narasumber menyampaikan empat pilar literasi digital, etika komunikasi, dampak jejak digital, pelindungan data pribadi, verifikasi informasi, serta cara menghadapi perundungan siber.
5. Diskusi kasus dan simulasi. Peserta menganalisis kasus penyebaran foto tanpa izin, komentar kasar, akun palsu, tangkapan layar percakapan pribadi, informasi palsu, dan konflik dalam grup kelas.
6. Praktik keamanan dan verifikasi informasi. Peserta berlatih memeriksa pengaturan privasi, mengenali tautan mencurigakan, menggunakan autentikasi dua faktor, membandingkan sumber, dan menilai konteks informasi.
7. Produksi kampanye digital positif. Kelompok menghasilkan poster, infografis, video pendek, komik digital, atau carousel dengan tema santun berkomentar, saring sebelum berbagi, menjaga jejak digital, menghargai privasi, atau menghentikan perundungan siber.
8. Post-test, refleksi, dan evaluasi. Peserta mengisi post-test serta kuesioner kepuasan, mempresentasikan hasil kelompok, dan menyusun komitmen perilaku digital.
9. Tindak lanjut. Materi dan karya peserta didiseminasikan melalui media sekolah, OSIS, guru BK, atau ekstrakurikuler sebagai bagian dari penguatan budaya digital.



Gambar 1. Diagram alur pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data kegiatan dikumpulkan melalui daftar hadir, pre-test, post-test, lembar observasi, rubrik analisis kasus, rubrik produk kampanye, kuesioner sikap, kuesioner kepuasan, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata, persentase, selisih skor, serta persentase peningkatan. Persentase peningkatan dapat dihitung dengan rumus: ((rata-rata post-test - rata-rata pre-test) / rata-rata pre-test) × 100%. Data kualitatif dari refleksi, diskusi, dan observasi diringkas untuk mengidentifikasi perubahan pemahaman, respons peserta, kendala, dan rekomendasi tindak lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil berikut disusun sebagai struktur naskah siap isi. Proposal yang menjadi dasar artikel belum menyediakan data pelaksanaan aktual. Oleh karena itu, setiap angka, persentase, jumlah produk, kutipan peserta, dan dokumentasi harus diganti menggunakan data kegiatan yang sebenarnya sebelum publikasi.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada 16 Juli 2026 di Aula SMAN 10 Bandung dan diikuti oleh 395 siswa serta 10 guru pendamping. Rangkaian kegiatan diawali dengan registrasi peserta dan pelaksanaan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mengenai literasi digital. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi, diskusi kasus, simulasi, praktik keamanan akun, verifikasi informasi, produksi kampanye digital, presentasi kelompok, post-test, dan refleksi. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan partisipasi yang sangat baik, ditandai dengan antusiasme dalam mengikuti materi, keaktifan mengajukan pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas kelompok. Partisipasi paling menonjol terlihat pada sesi diskusi kasus dan simulasi penggunaan media digital yang santun karena peserta dapat mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari dalam menggunakan media sosial. Guru pendamping turut berperan aktif dalam menjaga ketertiban kegiatan, memfasilitasi koordinasi peserta, mendampingi proses diskusi dan praktik, serta memberikan penguatan terhadap pentingnya penerapan etika digital di lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, kegiatan berlangsung dengan tertib,

interaktif, dan kondusif serta mampu membangun kesadaran peserta mengenai pentingnya menggunakan media digital secara santun, aman, kritis, dan bertanggung jawab.

Peningkatan Pengetahuan Peserta

Efektivitas program diukur dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test. Instrumen mengukur pemahaman mengenai empat pilar literasi digital, etika komunikasi, jejak digital, pelindungan data pribadi, verifikasi informasi, serta perundungan siber. Hasil evaluasi perlu disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil evaluasi pengetahuan peserta

No	Aspek Pengetahuan yang Diukur	Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post-Test	Selisih Nilai	Keterangan
1	Etika berkomunikasi di ruang digital	63,5	87,2	23,7	Meningkat
2	Pemahaman jejak dan reputasi digital	58,7	82,5	23,8	Meningkat
3	Perlindungan data pribadi dan keamanan akun	60,2	85,1	24,9	Meningkat
4	Kemampuan memverifikasi informasi digital	57,9	81,8	23,9	Meningkat
5	Pencegahan dan penanganan cyberbullying	68,8	86,4	17,6	Meningkat
Rata-rata keseluruhan		**61,8**	**84,6**	**22,8**	**Meningkat 36,9%**

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap 395 peserta, terjadi peningkatan pengetahuan pada seluruh aspek yang diukur. Nilai rata-rata pre-test peserta sebesar 61,8, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 84,6. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 22,8 poin atau sekitar 36,9% dibandingkan dengan nilai awal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM telah melampaui target peningkatan pengetahuan yang sebelumnya ditetapkan sebesar minimal 20%.

Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek perlindungan data pribadi dan keamanan akun, yaitu sebesar 24,9 poin, dari nilai rata-rata 60,2 menjadi 85,1. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi mengenai penggunaan kata sandi yang kuat, pengaturan privasi, autentikasi dua faktor, perlindungan identitas, serta kewaspadaan terhadap tautan mencurigakan dapat dipahami dengan baik oleh peserta.

Pada aspek kemampuan memverifikasi informasi digital, nilai peserta meningkat dari 57,9 menjadi 81,8. Hasil tersebut memperlihatkan adanya perkembangan kemampuan peserta dalam memeriksa sumber informasi, judul, tanggal publikasi, konteks, dan bukti pendukung sebelum membagikan informasi. Sementara itu, aspek pencegahan dan penanganan cyberbullying mengalami peningkatan sebesar 17,6 poin. Walaupun peningkatannya lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, nilai awal peserta pada aspek ini telah relatif lebih tinggi.

Secara keseluruhan, hasil pre-test dan post-test secara deskriptif menunjukkan bahwa penyampaian materi, diskusi kasus, simulasi, dan praktik yang diterapkan dalam kegiatan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai penggunaan media digital yang santun, aman, kritis, dan bertanggung jawab. Data pada tabel masih berupa data simulasi dan perlu diganti dengan hasil evaluasi aktual sebelum artikel dikirimkan untuk publikasi.

Perubahan Sikap dan Keterampilan

Perubahan sikap peserta diamati melalui respons terhadap studi kasus, diskusi kelompok, kegiatan refleksi, dan kuesioner setelah pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 89,4% peserta menyatakan akan memeriksa sumber, tanggal, dan konteks informasi sebelum membagikannya kepada orang lain. Sebanyak 91,1% peserta menyatakan akan lebih berhati-hati ketika mengunggah data pribadi, foto, lokasi, maupun informasi lain yang berpotensi disalahgunakan. Selanjutnya, 87,6% peserta mampu memilih respons yang santun ketika menghadapi perbedaan pendapat di ruang digital, sedangkan 85,3% peserta telah memahami langkah yang perlu dilakukan ketika menghadapi perundungan siber, yaitu tidak membalas secara emosional, menyimpan bukti digital, memblokir akun pelaku, melaporkan konten, serta mencari bantuan dari guru, orang tua, atau pihak lain yang dapat dipercaya.

Pada sesi praktik, peserta mampu mengidentifikasi informasi yang belum terverifikasi, membedakan kritik dengan penghinaan, mengenali bentuk-bentuk perundungan siber, menyusun

tanggapan digital yang lebih santun, serta mempraktikkan pengaturan privasi dan keamanan dasar pada akun media sosial. Peserta juga mampu membuat rancangan kampanye digital berupa poster, slogan, dan pesan edukatif yang mengangkat tema kesantunan berkomunikasi, perlindungan data pribadi, pencegahan perundungan siber, dan pentingnya memeriksa informasi sebelum membagikannya. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, terutama pada kemampuan sebagian peserta dalam membedakan informasi faktual, opini, dan konten manipulatif, serta keterbatasan waktu untuk melakukan praktik pengaturan keamanan akun secara lebih mendalam. Selain itu, jumlah peserta yang besar menyebabkan proses pendampingan individual belum dapat dilakukan secara optimal.

Perubahan tersebut relevan dengan prinsip pendidikan kewargaan digital yang menekankan keterkaitan antara pengetahuan, pertimbangan etis, keamanan, dan tindakan nyata. Program yang menyediakan latihan berbasis situasi dapat membantu peserta memahami bahwa keputusan digital tidak hanya berdampak pada dirinya sendiri, tetapi juga pada hak, keamanan, reputasi, dan kesejahteraan orang lain (UNESCO, 2024; Jones et al., 2024).

Luaran Kegiatan

Tabel 3. Capaian luaran kegiatan

No.	Luaran	Bukti/Capaian Aktual	Status
1	Peningkatan kecakapan peserta	Nilai rata-rata pre-test sebesar 61,8 meningkat menjadi 84,6 pada post-test. Terjadi peningkatan sebesar 22,8 poin atau 36,9%. Hasil observasi juga menunjukkan peserta lebih mampu mengenali komunikasi tidak santun, risiko jejak digital, informasi palsu, dan perundungan siber.	**Tercapai**
2	Modul literasi digital	Tersusun satu modul berjudul "Kecakapan Literasi Digital: Penggunaan Media Digital yang Santun bagi Siswa SMA". Modul memuat etika komunikasi digital, jejak digital, perlindungan data pribadi, verifikasi informasi, keamanan akun, dan pencegahan perundungan siber.	**Tercapai**
3	Poster/infografis edukasi	Dihasilkan 5 media edukasi dengan tema: Saring Sebelum Sharing, Santun Berkomentar, Jaga Jejak Digital, Lindungi Data Pribadi, dan Stop Cyberbullying.	**Tersedia**
4	Produk kampanye digital siswa	Peserta dibagi menjadi 20 kelompok dan menghasilkan 20 produk kampanye digital, terdiri atas 8 poster digital, 5 infografis, 4 video pendek, dan 3 konten carousel media sosial.	**Tersedia**
5	Deklarasi perilaku digital	Sebanyak 357 dari 395 siswa atau sekitar 90,4% peserta mengikuti dan menyatakan komitmen dalam deklarasi penggunaan media digital yang santun, aman, kritis, dan bertanggung jawab.	**Tercapai**
6	Publikasi kegiatan	Kegiatan dipublikasikan dalam bentuk 1 berita kegiatan pada laman atau media sosial institusi dan dokumentasi internal sekolah. Materi publikasi memuat tujuan, proses pelaksanaan, partisipasi peserta, dan hasil kegiatan.	**Terbit**
7	Artikel jurnal PKM	Tersusun satu naskah artikel Pengabdian kepada Masyarakat berjudul "Peningkatan Kecakapan Literasi Digital melalui Penggunaan Media Digital yang Santun bagi Siswa SMAN 10 Bandung". Naskah telah memuat analisis situasi, solusi dan target, metode, hasil dan luaran, serta simpulan.	**Draf siap disempurnakan**
8	Dokumentasi kegiatan	Tersedia sekitar 85 foto kegiatan dan 6 video pendek yang mendokumentasikan registrasi, penyampaian materi, diskusi, simulasi, praktik, presentasi kelompok, refleksi, dan foto bersama.	**Tersedia**

Berdasarkan Tabel 3, seluruh luaran utama kegiatan dapat dikategorikan tercapai. Peningkatan kecakapan peserta terlihat dari kenaikan nilai rata-rata pre-test sebesar 61,8 menjadi 84,6 pada post-test. Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan juga menghasilkan modul literasi digital, lima media edukasi, dan 20 produk kampanye digital yang dikembangkan oleh kelompok siswa. Sebanyak 357

siswa atau 90,4% peserta turut menyatakan komitmen dalam deklarasi perilaku digital yang santun dan bertanggung jawab.

Luaran lainnya mencakup publikasi kegiatan, penyusunan draf artikel jurnal PKM, serta dokumentasi berupa foto dan video. Capaian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan dan sikap peserta, tetapi juga menghasilkan produk edukatif yang dapat dimanfaatkan kembali oleh sekolah untuk mendukung keberlanjutan program literasi digital. Seluruh angka pada tabel merupakan data simulasi dan perlu disesuaikan dengan bukti pelaksanaan aktual sebelum naskah dipublikasikan.

Dokumentasi Kegiatan



Gambar 2. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan Pembahasan

Kegiatan literasi digital di sekolah perlu dipahami sebagai proses pembentukan kebiasaan, bukan hanya transfer pengetahuan. Penguatan etika komunikasi, keamanan akun, verifikasi informasi, dan empati terhadap korban perundungan perlu dipraktikkan berulang melalui pembelajaran, bimbingan konseling, kegiatan organisasi siswa, serta dukungan guru dan orang tua. Kajian sistematis menunjukkan bahwa faktor sekolah, keluarga, hubungan pertemanan, kompetensi digital, dan kualitas intervensi turut memengaruhi kewargaan digital serta pencegahan perundungan siber (Ali et al., 2023; Fulantelli et al., 2022).

Keberlanjutan program dapat dilakukan dengan membentuk agen literasi digital, memanfaatkan karya siswa sebagai media kampanye, memasukkan materi ke layanan bimbingan konseling, serta menyusun prosedur pelaporan perundungan siber. Pendekatan seluruh sekolah penting agar siswa tidak hanya mengetahui tindakan yang benar, tetapi memperoleh dukungan ketika menghadapi risiko digital. Intervensi yang diterima dan relevan dengan konteks sekolah memiliki peluang lebih besar untuk memperkuat kesejahteraan dan mengurangi perilaku perundungan (Gabrielli et al., 2021).

KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat mengenai penggunaan media digital yang santun dirancang untuk menjawab kesenjangan antara tingginya intensitas penggunaan media digital oleh siswa dan kebutuhan akan pemahaman etika, keamanan, verifikasi informasi, jejak digital, serta pencegahan perundungan siber. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan identifikasi kebutuhan, koordinasi mitra, penyusunan materi dan instrumen, pre-test, edukasi interaktif, diskusi kasus, simulasi, praktik, produksi kampanye digital, post-test, refleksi, dan tindak lanjut.

Keberhasilan program harus ditentukan berdasarkan data aktual berupa jumlah peserta, peningkatan skor pengetahuan, perubahan sikap, keterampilan menganalisis kasus, kualitas produk kampanye, kepuasan peserta, dan keberlanjutan program di sekolah. Berdasarkan target proposal, program dinilai berhasil apabila rata-rata pengetahuan meningkat minimal 20%, minimal 80% peserta mencapai kategori baik dalam analisis kasus dan etika komunikasi, serta setiap kelompok menghasilkan satu produk kampanye digital. Setelah data lapangan dimasukkan, simpulan akhir perlu menyatakan capaian aktual, kendala, dan rekomendasi penguatan budaya digital di SMAN 10 Bandung.

REFERENSI

Ali, I., Butt, K., & Warraich, N. F. (2023). Factors effecting digital citizenship in education sector: A systematic review and future direction. Education and Information Technologies, 28, 15789–15821. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11811-8

Doty, J. L., Girón, K., Mehari, K. R., Uink, B., & Vivolo-Kantor, A. M. (2022). The dosage, context, and modality of interventions to prevent cyberbullying perpetration and victimization: A systematic review. Prevention Science, 23, 523–537. https://doi.org/10.1007/s11121-021-01314-8

Fulantelli, G., Taibi, D., Scifo, L., Schwarze, V., & Eimler, S. C. (2022). Cyberbullying and cyberhate as two interlinked instances of cyber-aggression in adolescence: A systematic review. Frontiers in Psychology, 13, 909299. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.909299

Gabrielli, S., Rizzi, S., Carbone, S., & Piras, E. M. (2021). School interventions for bullying–cyberbullying prevention in adolescents: Insights from the UPRIGHT and CREEP projects. International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(21), 11697. https://doi.org/10.3390/ijerph182111697

Jones, L. M., Mitchell, K. J., & Beseler, C. L. (2024). The impact of youth digital citizenship education: Insights from a cluster randomized controlled trial outcome evaluation of the Be Internet Awesome curriculum. Contemporary School Psychology, 28, 509–523. https://doi.org/10.1007/s40688-023-00465-5

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Status literasi digital di Indonesia 2021. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

ST, A., Arifudin, M. A. ., & Putri, R. I. . (2026). Pemanfaatan Google Workspace untuk Administrasi Sekolah dan Organisasi. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara, 7(1), 380–387. Retrieved from https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/7759

UNESCO. (2021). Media and information literate citizens: Think critically, click wisely! Media and information literacy curriculum for educators and learners. UNESCO.

UNESCO. (2024). Global citizenship education in a digital age: Teacher guidelines. UNESCO.

UNICEF Indonesia. (2025). Pengetahuan dan kebiasaan daring anak di Indonesia: Sebuah kajian dasar 2023. UNICEF Indonesia.